

**DEFORMASI ALAT TEMPUR AMERIKA SERIKAT
DAN JEPANG ERA PERANG PASIFIK DALAM
KARYA LOGAM**

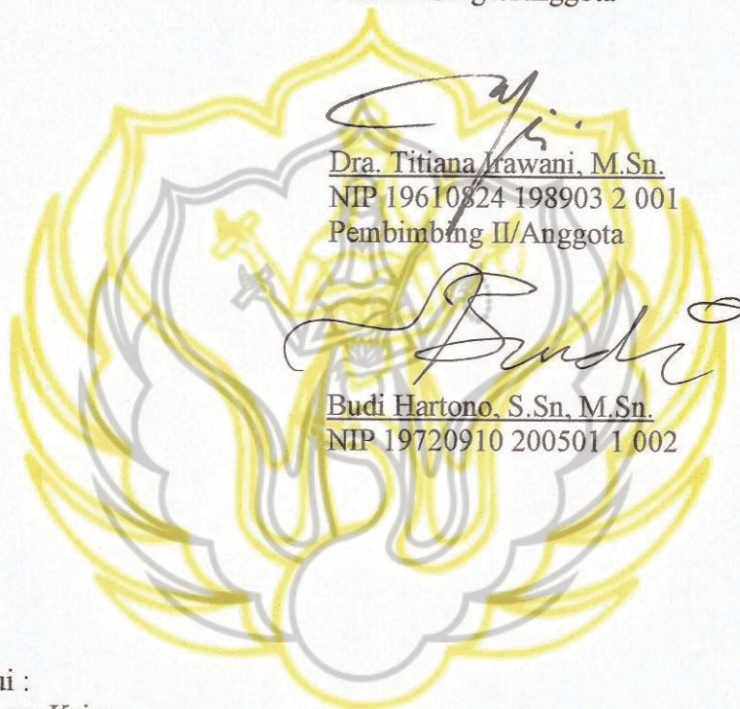


**JURNAL ILMIAH PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

Jurnal Ilmiah Penciptaan Karya Seni berjudul :

DEFORMASI ALAT TEMPUR AMERIKA SERIKAT DAN JEPANG ERA PERANG PASIFIK DALAM KARYA LOGAM diajukan oleh Jefriana Rum Wandansari, NIM 1211678022, Program Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal

Pembimbing I/Anggota



Mengetahui :

Ketua Jurusan Kriya
Ketua Program Studi S-1 Kriya Seni
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Yulriawan, Dr., Ir., M.Hum.
NIP 19620729 199002 1001

DEFORMASI ALAT TEMPUR AMERIKA SERIKAT DAN JEPANG ERA PERANG PASIFIK DALAM KARYA LOGAM

Oleh: Jefriana Rum Wandansari

INTISARI

Tugas akhir penciptaan ini berjudul “Deformasi Alat Tempur Amerika Serikat dan Jepang Era Perang Pasifik dalam Karya Logam”. Mengambil ide dari alat tempur yang digunakan saat perang, ada empat jenis pesawat yang digunakan sebagai data acuan untuk membuat karya, yaitu tank, senapan mesin, pesawat tempur, dan kapal perang. Keempat jenis alat tempur dideformasi menjadi karya yang berbeda. Deformasi adalah perubahan bentuk dari asli kedalam bentuk baru namun tidak meninggalkan bentuk dasar aslinya. Deformasi alat tempur dipilih sebagai objek karena memiliki karakteristik yang sama dengan logam, mewakili karakter kerasnya logam dan kuatnya alat tempur tersebut. Karya yang dibuat diharapkan memberikan pesan tersendiri sesuai dengan tema yang diangkat.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah dokumentasi, studi lapangan atau observasi, dan studi pustaka. Metode pendekatan yang dipakai ialah pendekatan estetis, pendekatan semiotika, pendekatan historis. Sedangkan untuk metode penciptaannya menggunakan metode *Practice Based Research* yang dikemukakan oleh Malins Ure dan Gray yaitu penelitian berbasis praktek. Selain itu digunakan pula metode milik S.P. Gustami yaitu tiga tahap enam langkah. Teknik perwujudan yang diterapkan dalam pembuatan karya logam ini ialah teknik cor dan teknik tatah.

Karya tugas akhir ini tercipta lima karya, yang masing-masing memiliki karakter seperti alat tempur Amerika Serikat dan Jepang dengan *finishing* karya menggunakan cat duco yang diaplikasikan ke logam.

Kata kunci: Deformasi, Alat tempur, Amerika Serikat –Jepang, Perang Pasifik, Cor logam

ABSTRACT

This Thesis titled Deformation of Warfare Weapons of the United States and Japan in the Pacific War Era into Metal Works. Taking the idea of warfare equipment they used during the war, there are four types of armaments used as reference data to create the assignment. Such as tanks, machine guns, aircrafts and battleships. These four types of armaments are deformed into different works. Deformation is a change from the original form into the new form without leaving the basic shape of the original. Deformation method of armaments chosen because it has the same characteristics as metals, it represents the character and strength of the warfare tools. The metal work that has been made was expected to give the impression of its own in accordance with the theme.

Data collection methods used in the preparation of this thesis was documentation, field study or observation, and study of the library. The approach methods used in this thesis are the aesthetic approach, semiotic approach, historical approach. As for the method of creation refers to the method of Practice Based Research by Malins Ure and Gray which is based practice. In addition, the method used refers to the opinion of S.P. Gustami which are three stages of six steps. Mechanical embodiment applied in creating of these metals was cast technique and inlay technique.

In this thesis created five metal works, each one has the character like warfare tools of the United States and Japan with the finishing work using Duco paint which was applied to the metal.

Keywords: Deformation, Weapons, US-Japan, Pacific War, Metal casting

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Penciptaan

Ada banyak hal yang mempengaruhi ide seseorang dalam menciptakan karya seni, berupa pengalaman ataupun sebuah bentuk respon dari apa yang menarik perhatian untuk kemudian dijadikan sebuah konsep penciptaan karya dengan kreativitas yang dimiliki oleh seseorang..

Salah satu hal yang menarik bagi penulis adalah Perang Pasifik, yang dimulai pada tanggal 15 September 1944 dan berakhir pada bulan Agustus 1945. Peperangan ini menyeret dua kekuatan yang saling menyerang yakni Sekutu di satu pihak dan Jepang di pihak lain. Pertempuran tersebut merupakan bagian dari rangkaian serangan balik Sekutu di bawah kendali Jenderal Douglas MacArthur. Kedatangan puluhan ribu tentara Sekutu di wilayah Pasifik membawa cerita tersendiri dalam sejarah masa lalu. Peperangan identik dengan kekerasan, liar, kesakitan, brutal dan segala hal yang menunjukkan hilangnya rasa kemanusiaan. Munculnya pasukan dengan segenap alat tempur yang canggih dan mematikan, seperti senapan mesin, pesawat, kapal perang, dan bom, memusnahkan puluhan ribu bahkan lebih nyawa melayang.

Pembinaan jutaan nyawa dengan peralatan tempur modern pada era tersebut telah menarik perhatian penulis, khususnya adanya peralatan tempur yang dipakai saat Perang Pasifik. Beberapa peralatan tempur yang digunakan pada saat perang, khususnya peralatan yang memiliki karakter bentuk yang kuat dan mempunyai sisi menarik seperti *browning*, *tank*, *aircraf*, dan *battleship*, dipilih penulis untuk dieksplorasi ke dalam bentuk lain. Peralatan tempur mempunyai karakter kuat, keras, brutal dan mematikan sehingga menarik untuk dideformasikan menjadi sebuah karya yang mempunyai cerita ke dalam karya seni logam. Dari hasil analisis memahami sumber ide secara mendalam dan kritis, kemudian dikembangkan sesuai imajinasi dalam merancang karya, sehingga tercipta karya yang menarik, kreatif, dan mempunyai pesan-pesan tertentu yang dapat ditangkap oleh publik.

Seni tidak terlepas dari kreativitas karena kreativitas itu sendiri yang menjadi nilai dari sebuah seni. Kepekaan dan kejelian seseorang dalam mengeksplorasi dan mengeksekusi ide menjadi sebuah karya yang bernilai, dan dapat dinikmati oleh penikmat seni hingga masyarakat umum, sangat dibutuhkan. Berkaitan dengan pemaparan di atas, penulis berusaha memvisualisasikan alat tempur sebagai sumber ide kreatif dalam penciptaan karya seni logam kali ini.

2. Rumusan dan Tujuan Penciptaan

a. Rumusan Penciptaan

- 1) Bagaimana mendeformasikan alat tempur Amerika Serikat dan Jepang di era Perang Pasifik ke dalam karya seni logam?

- 2) Bagaimana proses perwujudan karya seni berupa deformasi alat tempur Amerika Serikat dan Jepang di era Perang Pasifik dalam karya logam?

b. Tujuan

- 1) Menciptakan karya deformasi alat tempur Amerika Serikat dan Jepang yang bersumber ide dari alat tempur di era Perang Pasifik.
- 2) Mewujudkan karya deformasi alat tempur Amerika Serikat dan Jepang di era Perang Pasifik dalam karya seni logam.

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori Penciptaan

1) Teori Estetika

Menurut M. Dwi Marianto (2011:3), seni didefinisikan sebagai berikut :

“Seni memang bukan benda ataupun pertunjukan, melainkan sebuah kata yang tidak dapat hanya diartikan sebagai satu kata saja karena faktanya di setiap era, zaman, budaya, masyarakat, dan negeri selalu saja muncul cara-cara berkesenian yang baru dan aktual, khas, kontekstual, atau dekontekstual. Sebab setiap kali selalu bermunculan gejala dan permasalahan yang baru dan aktual, semua yang baru itu memerlukan representasi yang bukan sebelumnya”.

Prof. SP. Gustami (1992:71) mengutarakan bahwa seni kriya yaitu :

“Suatu karya seni yang unik dan karakteristik yang di dalamnya mengandung muatan nilai-nilai yang mantap dan mendalam menyangkut nilai estetik, simbolik dan fungsional. Oleh karena perwujudannya didukung oleh *craftmanship* yang tinggi, akibatnya kehadiran seni kriya termasuk kelompok seni-seni adiluhung”.

Deformasi bentuk karya alat tempur diwujudkan dalam karya logam yang memiliki tekstur keras, diselaraskan dengan tema yang diambil tentang alat tempur yang memang didominasi dari bahan logam. Pengertian tekstur menurut Dharsono Sony Kartika (2004:107) sebagai berikut:

“Tekstur (*texture*) adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu”.

2) Teori Semiotika

Teori semiotika menjadi rujukan menyelami makna yang ada pada sebuah karya seni dengan melihat tanda-tanda atau simbol yang terkandung di dalamnya. Dalam bukunya, Arthur Asa Berger (2010:27-28) menerangkan pendapat yang dikemukakan oleh Saussure bahwa simbol adalah jenis tanda di mana hubungan antara penanda dan petanda seakan-akan bersifat *arbitrer*. Saussure menerangkan sebagai berikut :

“Salah satu karakteristik dari simbol adalah simbol tidak pernah benar-benar *arbitrer*. Hal ini bukannya tanpa alasan karena ada ketidaksempurnaan ikatan alamiah antara penanda dan petanda”.

Dalam buku *Pengantar Semiotika Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer* oleh Asa Berger (2010:47-51) disebutkan bahwa tanda mempunyai dimensi visual, dan karenanya amat penting untuk mengetahui atau memahami variasi-variasi aspek visual dari tanda-tanda yang mungkin bisa dijadikan pertimbangan di berbagai analisis di antaranya yaitu :

a. Penggunaan Warna

Perbedaan warna cenderung menimbulkan perbedaan emosi. Ketika mempertimbangkan warna sebagai suatu tanda juga harus mempertimbangkan masalah corak dan kejernihannya. Dalam beberapa hal, dalam menyampaikan pesan yang lebih rinci misalnya, masalah kejernihan warna mungkin lebih penting daripada warna itu sendiri.

b. Ukuran

Ketika berbicara mengenai ukuran, perhatian tidak hanya tertuju pada dimensi-dimensi yang diberikan tetapi juga pada unsur-unsur keterkaitan antara tanda dan sistem tanda. Tanda-tanda memiliki variasi bentuk, mulai dari ukuran terkecil hingga yang terbesar (super grafik). Pada bentuk super grafik perbedaan skala menjadi hal yang sangat penting.

c. Ruang Lingkup

Di dalam ruang lingkup dikenalkan hubungan antar-unsur dalam sistem tanda. Ruang lingkup itu sendiri memiliki tanda, misalnya ruang kosong yang merupakan tanda tentang keunggulan kualitas dan selera tinggi. Hal itu mungkin juga berlaku untuk semua jenis tanda visual.

d. Kontras

Dalam hal ini kontras diartikan sebagai perbedaan antara elemen-elemen yang ada dalam suatu tanda, seperti warna, ukuran, ketajaman, dan tekstur. Kontras digunakan untuk “ketelitian” persepsi dan karenanya menimbulkan “tampilan”. Kesemrawutan adalah lawan dari kontras.

e. Bentuk

Bentuk memainkan peranan penting untuk memunculkan arti. Dalam hal lain, arti pokok dari *ikonitas* adalah bentuk.

f. Detail

Detail juga merupakan suatu tanda dari sejumlah manfaat atau tepatnya merupakan sebuah simbol. Detail menyarankan kesepakatan ikhwal ketidaksempurnaan atau kecepatan.

3) Teori Bentuk

Teori ini dipakai untuk mendalami bentuk dari sebuah karya seni, karena bentuk tidak lepas peranannya dalam unsur seni. Menurut Mikke Susanto (2011:54), bentuk dapat diartikan sebagai bangun, gambaran, wujud, sistem dalam seni rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada. Sebagai unsur seni, bentuk hadir sebagai manifestasi fisik dari obyek yang dijiwai disebut juga sosok (*form*). Misalnya, membuat bentuk manusia, binatang, dan sebagainya. Ada juga bentuk yang hadir karena tidak dijiwai atau secara kebetulan (*shape*) yang dipakai juga dengan kata wujud atau raga.

Dalam bukunya, Mikke Susanto (2011:226) mengatakan bahwa penyusunan unsur-unsur seni rupa juga disebut komposisi. Komposisi adalah kombinasi berbagai elemen gambar atau karya seni untuk mencapai kesesuaian atau integrasi antara warna, garis, bidang dan unsur-unsur karya seni yang lain untuk mencapai susunan yang dinamis, termasuk tercapainya proporsi yang menarik serta artistik. Penyusunan unsur-unsur seni harus mengikuti prinsip-prinsip tertentu. Tanpa prinsip tersebut maka unsur-unsur seni tidak dapat dimengerti sebagai bagian harmoni keseluruhan. Prinsip penyusunan unsur-unsur seni rupa akan menghasilkan kesatuan, baik itu dalam karya kriya, patung, dekorasi, arsitektur, lukisan, maupun fotografi. Kunci penyusunan elemen seni untuk mrncapai kesatuan adalah kontras, pengulangan, irama, klimaks dan proporsi. Dalam pengerjaannya, tidak hanya dengan mempelajari dan

mempraktikkan aturan yang ada, namun kemampuan untuk berlatih mengembangkan perasaan dan kepekaan terhadap nilai artistik agar dapat menciptakan karya seni yang lebih menarik.

b. Metode Penciptaan

1) Metode Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013:240) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dalam hal ini penulis menggunakan metode dokumentasi dengan mencari data atau informasi yang berhubungan dengan ide yang akan diwujudkan dalam karya deformasi alat tempur.

b. Studi Lapangan atau Observasi

Studi lapangan atau observasi dengan cara menyeleksi objek-objek yang akan dipilih sebagai studi bentuk, melalui pengamatan karakter bentuk, tekstur, serta warna diperoleh banyak data yang akan digunakan dalam membuat karya. Observasi dilakukan dengan melihat secara langsung berbagai contoh karya deformasi yang ada sebelumnya. Tahapan ini dilakukan agar mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang karya deformasi logam.

c. Studi pustaka

Mempelajari berbagai buku dan melihat video atau film yang mendukung dalam pengerjaan penciptaan karya. Studi pustaka dilakukan dengan melihat film atau video tentang Perang Pasifik. Setelah itu dilakukan pengamatan alat tempur yang dipakai saat perang, dengan membuat catatan dan sketsa kasar tentang bentuk-bentuk alat tempur yang berkaitan

dengan sumber ide yaitu karya kriya logam khususnya bentuk alat tempur. Selain dari film atau video, data yang diperoleh juga berupa kartu katalog, referensi umum dan khusus, buku-buku pedoman, buku petunjuk, laporan-laporan penelitian, jurnal, ensiklopedia, artikel maupun ulasan dari buku, majalah, serta foto dan gambar dari internet. Data-data yang ada kemudian dianalisis sesuai dengan ide yang akan diwujudkan dalam karya.

2) Metode Pendekatan

a. Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis dalam proses penciptaan karya, mengacu pada unsur-unsur kesenirupaian yang meliputi unsur garis, bidang, ruang, warna, tekstur, irama, ritme, dan bentuk. Hal ini dimaksudkan agar karya yang diciptakan memunculkan ciri khas dan nilai keindahan. Mengacu pendapat A.A.M. Djelantik (2004:37) pada tiga unsur estetik yang mendasar, yaitu keutuhan atau kebersatuan (*unity*), penonjolan atau penekanan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*) menjadi bagian dari proses penciptaan. Pengalaman estetis perupa menjadi kekuatan tersendiri dan memiliki pengaruh besar terhadap karya yang diciptakan.

Selain hal tersebut diatas seorang perupa juga harus mengetahui secara pasti asas-asas pengorganisasian bentuk berupa harmonis, kontras, gradasi, repetisi, serta hukum keseimbangan, *unity*, dan *variety*. Menghindari kemonotonan, kesenadaan dan kekontrasan yang berlebihan dalam karya seni, penulis mengadopsi pendapat Stephen C. Pepper dalam The Liang Gie dalam kutipan Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira, yang mengemukakan bahwa penyusun karya harus mampu dan berusaha untuk menampilkan keanekaan (*variety*) dan kesatuan (*unity*) yang semuanya tetap mempertimbangkan keseimbangan. (Kartika Dharsono Sony, dan Nanang G.P 2004:20).

b. Pendekatan Semiotika

Pendekatan semiotika menjadi rujukan menyelami makna yang ada pada sebuah karya seni dengan melihat tanda-tanda atau simbol yang terkandung di dalamnya. Arthur Asa Berger (2010:27) menerangkan pendapat yang dikemukakan oleh

Saussure bahwa simbol adalah jenis tanda di mana hubungan antara penanda dan petanda seakan-akan bersifat *arbitrer*. Saussure menerangkan sebagai berikut :

“Salah satu karakteristik dari simbol adalah simbol tidak pernah benar-benar *arbitrer*. Hal ini bukannya tanpa alasan karena ada ketidaksempurnaan ikatan alamiah antara penanda dan petanda”.

Simbol-simbol membantu kita untuk tanggap terhadap sesuatu dan mempertajam dalam menilai sebuah karya seni melalui tanda yang ada.

3) Metode Penciptaan

Metode penciptaan diperlukan untuk melaksanakan suatu proses perwujudan suatu karya sesuai dengan sistem tertentu. Dalam menciptakan karya seni yang memiliki nilai estetika dan makna yang terkandung didalamnya, penulis menggunakan metode *Practice Based Research*, seperti yang diungkapkan Malins, Ure, dan Gray (1996:1) dalam Jurnal Perintis Pendidikan (2010: vol 18.1),

Metode *practice based research* ini menyebutkan bahwa manifestasi visual seperti dokumentasi berupa karya seni, proyek penciptaan, hasil digital, instalasi, presentasi, pertunjukan, buku, video, foto merupakan bagian dari suatu penelitian atau penciptaan yang dapat dijadikan manifestasi, motivasi serta referensi seorang praktisi seni untuk serius menekuni bidangnya. Penulis juga melakukan percobaan untuk mengolah material serta teknik yang sesuai dalam pembuatan karya, serta mengalami dan membuktikan sendiri proses sampai dengan hasil dari percobaan tersebut.

Selain itu digunakan juga metode penciptaan milik SP Gustami (2004:30) yang sering disebut dengan “Tiga Tahap – Enam Langkah Proses Penciptaan Seni Kriya”.

B. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Tugas akhir ini berhasil menciptakan 5 karya, 1 karya mengambil ide dari pesawat pembom, 1 karya dari pesawat petarung, 1 karya mengambil inspirasi dari kapal perang atau *battle ship*, 1 karya mengambil ide dari senapan mesin jenis *browning*, dan 1 karya mengambil inspirasi dari *tank*. Karya seni logam deformasi alat tempur ini diciptakan dengan warna-warna

pop art dan memiliki karakteristik bentuk tersendiri. Bentuk-bentuk karya yang diciptakan lebih mengarah pada bentuk penggambaran perang, dari bentuk alat tempur dideformasikan menjadi bentuk yang berbeda seperti misalnya bentuk hewan, bentuk pisau yang menggambarkan ketajaman dan bagaimana perang memotong kehidupan. Teknik yang dipakai dalam pengerjaan karya adalah teknik cor logam dengan media tanah cetak Semarang, sedangkan sebagai *finishing* dipakai teknik semprot kompresor dengan lapisan *clear auto glow*.

2. Pembahasan

a. Karya dengan Sumber Ide *Battle Ship*



Judul	: <i>Message in a Battle</i>
Teknik	: Cor logam
Material	: Aluminium dan Keramik
Ukuran	: 34 x 6 x 14 cm
Fotografer	: Yulian Nandika
Tahun	: 2016

Karya ini memiliki bentuk kapal yang dideformasi menjadi pisau, dan terdapat gagang diujungnya. Dengan kombinasi keramik, dibentuk menjadi manusia yang tubuhnya terpotong menggambarkan bahwa sebuah pisau memiliki kemampuan untuk memotong, ketajaman pisau merupakan pemaknaan dari kemampuan pisau membelah. Membelah jiwa maupun raga, membelah pihak yang saling bertentangan.

Karya *Message in a Battle* berarti pesan dalam sebuah peperangan, ingin menunjukkan bahwa setiap peperangan yang terjadi memberi dampak buruk bagi semua pihak, tidak terkecuali pihak yang menang. Pemberian warna merah pada bagian bawah pisau menyimbolkan darah manusia yang menetes karena perang.

b. Karya dengan Sumber Ide Pesawat Pembom (*Bomber*)

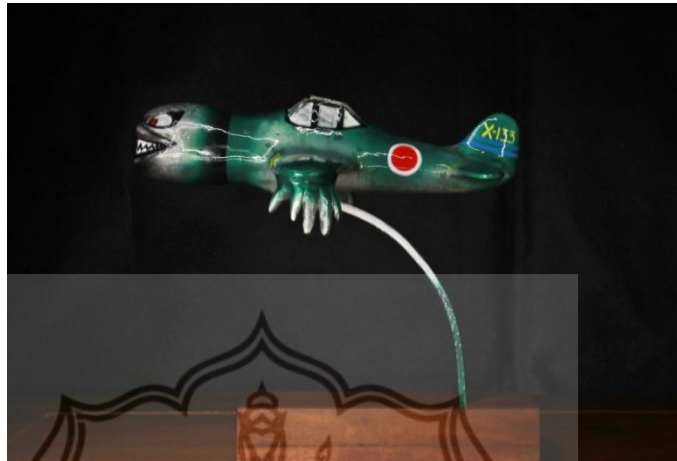


Judul	: Penguasa
Teknik	: Cor logam
Material	: Alumunium
Ukuran	: 22 x 17 x 21 cm
Fotografer	: Jefriana Rum
Tahun	: 2016

Penguasa adalah sebutan untuk yang mempunyai kekuasaan, merajai dari pihak-pihak lain. Dalam karya ini penguasa digambarkan sebagai seekor hiu, yang merupakan penguasa laut, bentuk deformasi dari karya ini adalah sebuah pesawat *boomber* milik Amerika Serikat. Penggambaran hiu dan pesawat sebagai sosok penguasa diambil karena keduanya memiliki kemampuan menguasai. Seekor hiu dapat menguasai lautan dengan kemampuan liarnya, sedangkan pesawat *boomber* juga memiliki kemampuan menguasai udara dengan kehebatannya.

Pemilihan warna asli dari logam alumunium memberikan kesan yang garang. Dengan mulut yang memperlihatkan gigi tajamnya menggambarkan kekuatan untuk membunuh.

c. Karya dengan Sumber Ide Pesawat Petarung (*Fighter*)



Judul	: Sang Pemburu
Teknik	: Cor logam
Material	: Alumunium
Ukuran	: 20 x 15 x 20 cm
Fotografer	: Jefriana Rum
Tahun	: 2016

Sang Pemburu memberikan arti memburu sesuatu, mengejar target dengan kemampuan yang dimiliki. Pesawat *fighter* atau petarung ini memiliki kecepatan dan kelincihan terbang, pesawat terbang yang dapat menyerang dengan menukik ini digambarkan dengan cengkeraman tangan yang kuat. Simbol tersebut mengesankan bahwa sang pemburu akan menerkam musuhnya dengan sangat kuat.

Warna yang dipilih dalam karya ini adalah warna hijau sesuai dengan warna asli pesawat yaitu pesawat petarung milik Jepang dengan lambang bendera Jepang pada bagian badan belakang pesawat. Warna yang dipilih menyimbolkan kekuatan. Simbol tersebut memiliki makna yang mendalam, yaitu kekuatan untuk bertarung dan memenangkan sebuah peperangan.

C. Kesimpulan

Tanpa memihak salah atau benar sebuah peperangan selalu membawa kisah yang memilukan. Tidak sedikit yang harus dikorbankan dalam sebuah peperangan. Dengan peralatan yang begitu banyak dan kemampuan menghancurkan yang sangat kuat, sudah dapat ditebak bahwa dampaknya akan sangat menyakitkan bagi semua pihak, tidak terkecuali pihak yang menang. Peralatan tempur yang beragam dan modern memiliki peranan

penting dalam sebuah perang, karena tanpa alat tempur yang mencukupi akan susah untuk bertahan melawan musuh. Adanya kemajuan teknologi yang terus berkembang mempengaruhi majunya peralatan tempur yang juga semakin canggih, namun hal ini tidak berarti bahwa perang dengan peralatan yang modern tidak membawa efek buruk. Perang tetaplah perang yang akan selalu membawa penderitaan. Adanya kemajuan teknologi yang terus berkembang mempengaruhi majunya peralatan tempur yang juga semakin canggih, namun hal ini tidak berarti bahwa perang dengan peralatan yang modern tidak membawa efek buruk. Perang tetaplah perang yang akan selalu membawa penderitaan.

Membuat rancangan suatu karya dibutuhkan ide dan proses kreatifitas yang tinggi. Didalam pengerjaannya karya seni tidak hanya membutuhkan perencanaan yang matang, tetapi juga keterampilan. Alat tempur memiliki karakteristik yang kuat pada bentuknya, sehingga menarik untuk dieksplor menjadi bentuk deformasi yang berbeda. Bagaimana mendefinisikan alat tempur menjadi sebuah obyek karya seni, proses ini harus dilakukan dengan melakukan observasi bentuk dari data acuan, kemudian dituangkan dalam bentuk gambar sketsa agar diperoleh gambar yang proporsi. Tahap selanjutnya yaitu proses pembuatan *prototype* atau purwarupa dengan material yang bermacam-macam agar didapatkan hasil yang sesuai digunakan dalam karya deformasi ini.

Hasil karya yang tercipta sudah cukup berhasil dan sesuai dengan rancangan karya yang telah di buat sebelumnya, walaupun banyak kendala dan kegagalan yang terjadi dalam proses perwujudannya. Pengalaman yang didapatkan dalam proses kreatif ini sangatlah bermanfaat, karena adanya kendala yang dihadapi oleh penulis memberikan pembelajaran yang berharga. Bahwa dalam menciptakan suatu rancangan karya dibutuhkan banyak pengalaman, ketekunan, keuletan serta kesabaran. Sikap tidak pernah menyerah untuk terus belajar juga dibutuhkan, agar nantinya siap saat menghadapi kegagalan dalam berkarya.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Ramlan. (Januari-Juni 2010), "*Practice Based Research Art and Design, Why not?*" dalam Jurnal Perintis Pendidikan Fakultas Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM.
- Asa Berger, Arthur. (2010), *Pengantar Semiotika: Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer*, Tiara Wacana, Yogyakarta.
- Bishop, Chris. (1998), *The Encyclopedia of Weapons of World War II*, Aerospace Publishing, London.
- Beumer. B.J.M. (1974), *Ilmu Bahan Logam*, PT. Bhratara Niaga Media, Jakarta.

- Djelantik, A.A.M. (2004), *Estetika: Sebuah Pengantar*, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Bandung.
- Dwi Marianto, M. (2011), *Menempa Quanta Mengurai Seni*, BP ISI, Yogyakarta.
- Gustami, SP. (1992), *Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia*. Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni II/01, BP ISI, Yogyakarta.
- _____. (2004), *Proses Penciptaan Seni Kriya "Untaian Metodologis"*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Gwang Hee, Lee dan Cho, Jang Ho. (2012), *20 Perang Yang Mengubah Dunia I*, PT Bhuna Ilmu Populer Kelompok Gramedia, Jakarta.
- Kartika, Dharsono Sony dan Nanang Ganda Prawira. (2004), *Pengantar Estetika*, Rekayasa Sains, Bandung.
- Murray, Williamson dan Millett, Allan R. (2001), *A War to be Won: Fighting the Second World War*, Harvard University Press, London.
- Ojong, P.K. (2008), *Perang Pasifik*, Kompas Gramedia, Jakarta.
- Silalahi, U. (2006), *Metode Penelitian Sosial*, Unpar Press, Bandung.
- Sugiyono. (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Sumardjo Jakob. (2000), *Filsafat Seni*, ITB, Bandung.
- Sumaryono, E. (1999), *Hermeneutika, Sebuah Metode Filsafat*, Kanisius, Yogyakarta
- Sutrisno SJ, Mudji. (1993), *Estetika: Filsafat Keindahan*, Kanisius, Yogyakarta.
- Soedarso Sp. (2004), *Beberapa Definisi Seni*, Bahan Kuliah Teori Seni, Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, Yogyakarta.